

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas manusia didukung dengan perkembangan teknologi Saat ini dapat mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Peran media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi merupakan salah satu aspek yang paling menonjol.

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Manusia berlomba untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman yang modern ini, hal itu disebabkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju pesat. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha. Seiring dengan kemajuan zaman, manusia sekarang ini cenderung membutuhkan suatu informasi sangat cepat dan tepat, karena kebutuhan akan informasi sangat penting dalam pengambilan keputusan serta langkah-langkah untuk melakukan suatu usaha.

Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh, aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu instansi dengan meracik data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya di dalam satu media seperti Compact Disk (CD).

Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi, bahkan dapat dilengkapi dengan data suara atau video sekalipun. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia informasi yang dihasilkan akan lebih menarik.

Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan lebih menarik. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari pemakai dalam mencari informasi yang diperlukan.

Atas dasar hal-hal tersebut, **"CD INTERAKTIF PROFIL WISMA BAWAKARAENG"** diambil sebagai judul tugas akhir yang akan disusun.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masalah yang akan dikaji adalah bagaimana menyajikan informasi-informasi dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif dalam bentuk CD (Compact Disk) dengan tampilan yang menarik untuk dapat lebih mempublikasikan Wisma Bawakaraeng.

Dalam perancangan Company Profile Interkatif pada Wisma Bawakaraeng dengan menggunakan teknologi multimedia, banyak ditemui kendala-kendala. Permasalahan yang diusahakan untuk di atas hanyalah dibatasi pada perancangan company profile dengan menggunakan teknik multimedia interaktif sebagai media pemberian informasi mengenai jasa layanan yang diberikan oleh Wisma Bawakaraeng. Serta pengenalan Wisma Bawakaraeng akan dibatasi pada seputar jasa yang telah dihasilkan.

1.3 Batasan Masalah

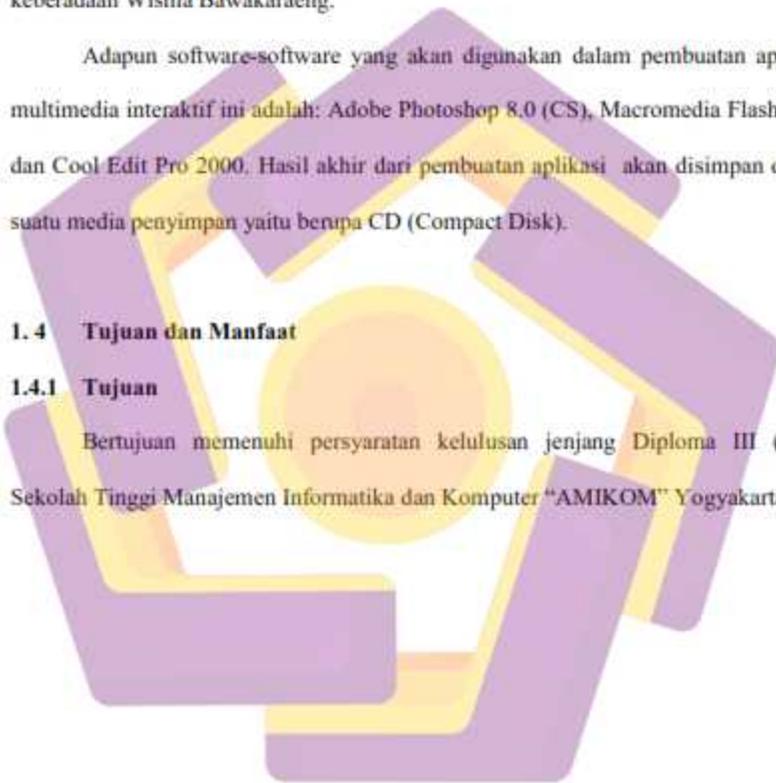
Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini, penyusun hanya menjelaskan tentang teknik pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan memanfaatkan software-software multimedia yang telah dipelajari untuk membangun suatu aplikasi multimedia interaktif serta pola penyampaian informasi yang digunakan dan mudah dimengerti. Oleh sebab itu penyusun menjadikan profil Wisma Bawakaraeng sebagai objek penelitian dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif yang sarat akan informasi tentang profil Wisma Bawakaraeng itu sendiri. Dengan demikian konsumen dapat memberikan suatu penilaian tersendiri terhadap keberadaan Wisma Bawakaraeng.

Adapun software-software yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini adalah: Adobe Photoshop 8.0 (CS), Macromedia Flash MX, dan Cool Edit Pro 2000. Hasil akhir dari pembuatan aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpan yaitu berupa CD (Compact Disk).

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Bertujuan memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (DIII) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.



1.4.2 Manfaat

A. Internal

1. Menerapkan ilmu pengetahuan dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia nyata.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.

B. Eksternal

1. Sebagai alternatif baru dalam penyampain suatu informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternatif lain yang lebih dulu dikenal masyarakat.
2. Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif yang ditujukan terhadap masyarakat luas dan dunia perusahaan pada umumnya.
3. Untuk mengenalkan lebih mendetail tentang profil Wisma Bawakaraeng.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penyusun dalam pengumpulan data pada tugas akhir ini antara lain:

1.5.1 Metode Observasi

Pengambilan data-data langsung pada lokasi Wisma Bawakaraeng, Seperti pengambilan gambar lokasi dengan pocket camera.

1.5.2 Metode wawancara

Pengambilan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada Wisma Bawakaraeng.

1.5.3 Kearsipan

Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan dengan Wisma Bawakaraeng.

1.5.4 Studi literatur

Pengambilan data dari buku tentang software-software yang berhubungan dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih dalam mengolah software-software.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

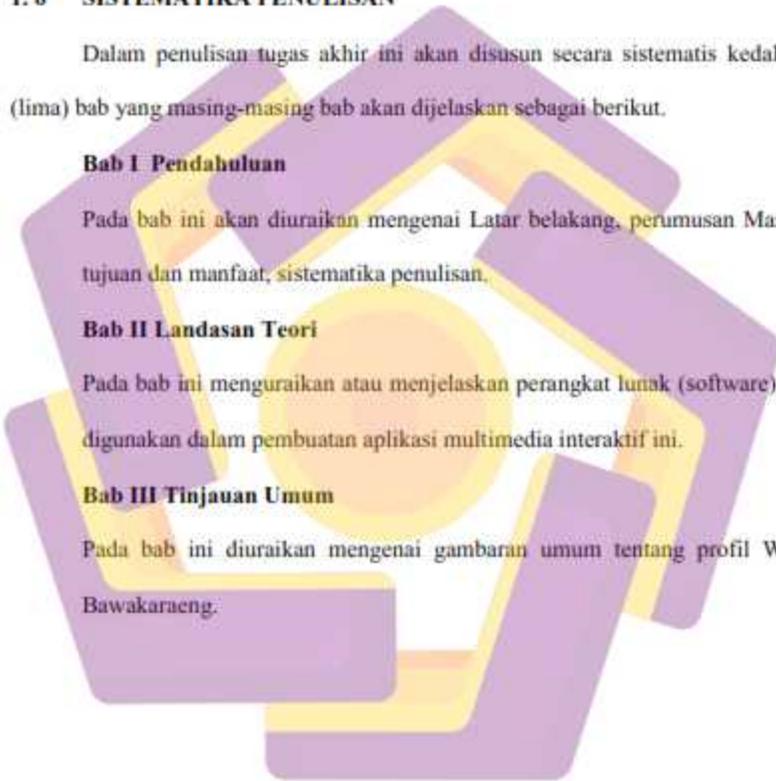
Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar belakang, perumusan Masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini menguraikan atau menjelaskan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini.

Bab III Tinjauan Umum

Pada bab ini diuraikan mengenai gambaran umum tentang profil Wisma Bawakaraeng.



Bab IV Pembahasan

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

Bab V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai penelitian yang sudah dilakukan dan saran-saran penelitian yang akan datang.

1.7 Rencana Kegiatan Penelitian

Rencana kegiatan penelitian akan dilakukan selama ± 2 (dua) bulan, adapun tahapan-tahapan kegiatan penelitian sebagai berikut :

NO	TAHAP	APRIL 2005				MEI 2005			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	PERSIAPAN								
2	PENGUMPULAN DATA								
3	DESAIN DAN PENULISAN								
4	PEMBUATAN LAPORAN								
5	PENYUSUNAN LAPORAN								